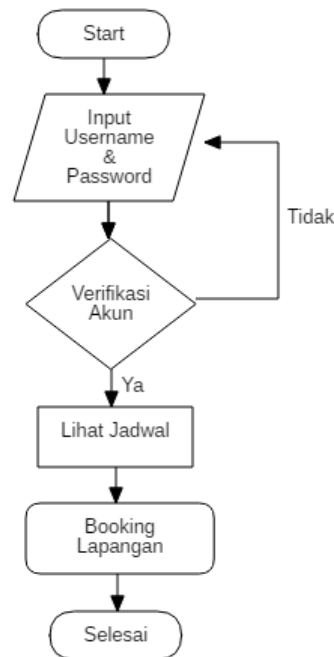


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Desain Sistem

Aplikasi ini mempunyai tahapan proses utama yang diawali dari memasukkan username, verifikasi akun, lalu melihat jadwal lapangan yang ingin dipesan, dilanjutkan dengan memesan lapangan, dan program berakhir, untuk lebih jelasnya dibawah ini adalah flowchart dari sistem tersebut seperti di gambar 3.3.



Gambar 3.1 Flowchart Sistem Pemesanan Lapangan Futsal

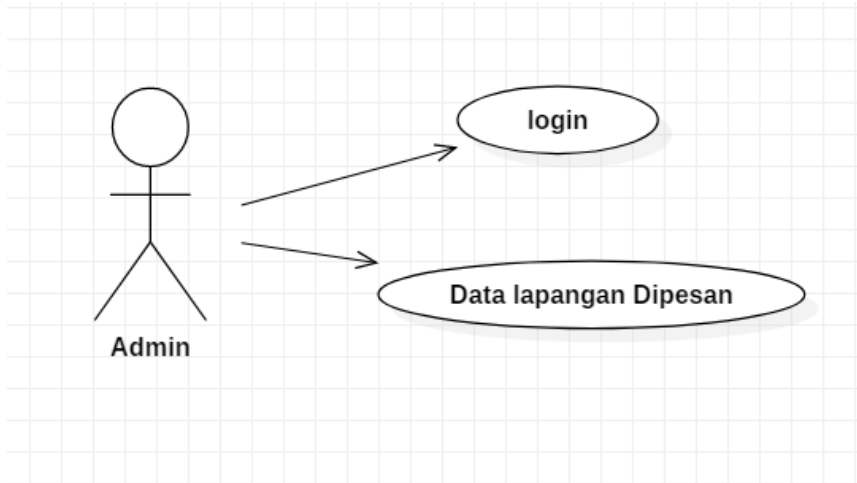
3.2. Spesifikasi Perangkat Lunak

Pada bagian ini dilakukan penentuan alat untuk memenuhi spesifikasi *software* yang dibutuhkan untuk merancang sistem informasi tersebut antara lain:

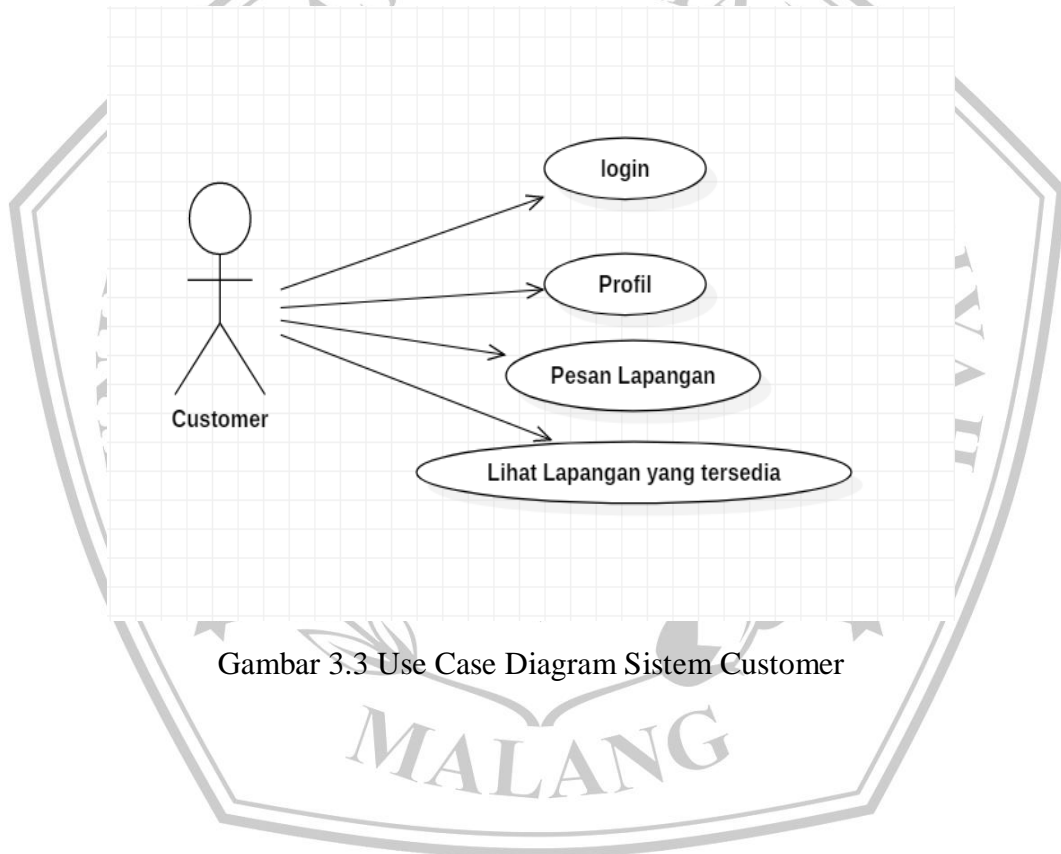
- a. Versi sistem Android yang dipakai untuk menjalankan aplikasi ini setidaknya pada versi android Ice Cream Sandwich
- b. Data yang disimpan dan digunakan basis data MySQL
- c. Penelitian pemograman menggunakan *software* android studio serta Visual Code Studio.

3.3. Usecase Diagram

Untuk merancang sebuah sistem dibutuhkan beberapa step, pertama membuat usecase diagram untuk mengetahui kebutuhan klien yang akan menjalankan sistem tersebut. Berikut adalah gambar *usecase diagram* secara umum dari sistem yang akan dibuat gambar 3.4 adalah *UseCase* diagram sistem.



Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem Admin

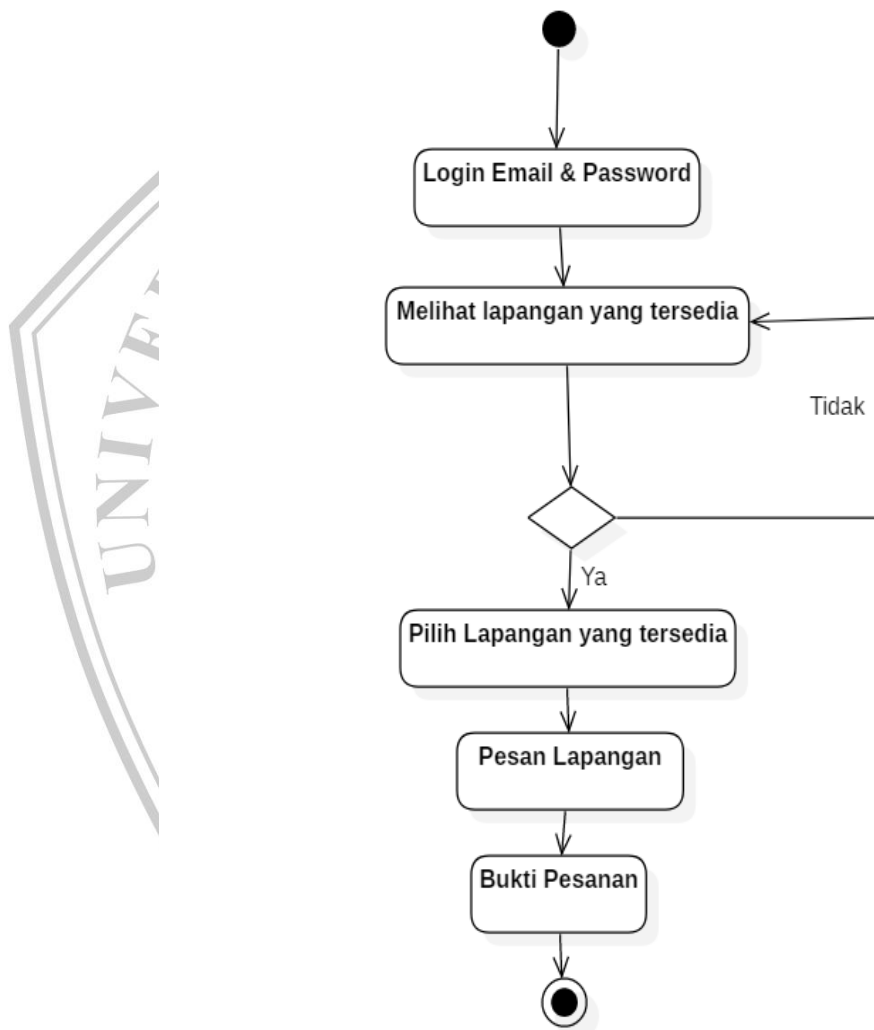


Gambar 3.3 Use Case Diagram Sistem Customer

Pada sistem diatas bisa diuraikan bahwa admin bisa melakukan login sebagai admin, dan melihat dapat lapangan yang dipesan. Lalu sebagai customer bisa melakukan kegiatan login jika mempunya akun yang sudah didaftarkan, lalu melihat profil, melihat lapangan yang tersedia dan melakukan pememsanan.

3.4 Activity Diagram

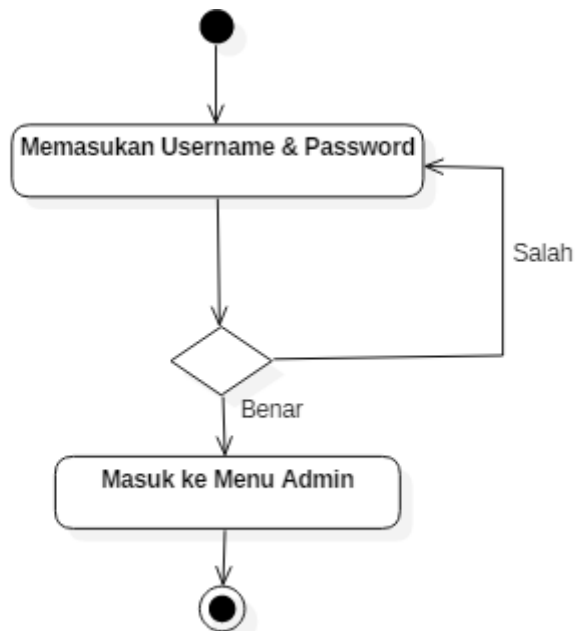
Pada bab ini, bentuk alur kinerja dari mekanisme informasi dan proses kegiatan dari pengguna. Alur kinerja ini sama dengan tipe *flowchart* karena alur kerja ini menjelaskan kegiatan lainnya.



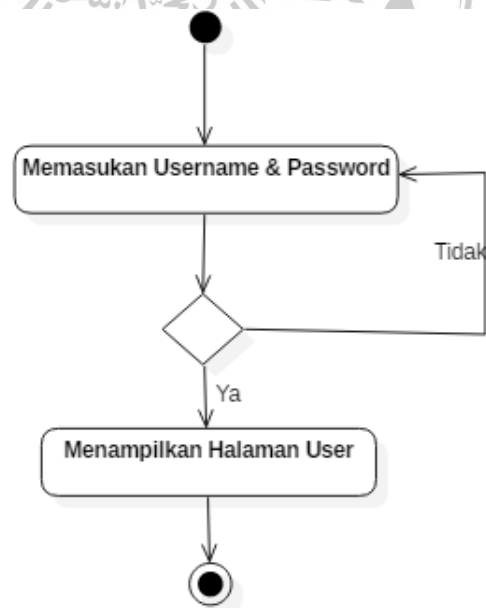
Gambar 3.4 Activity Diagram Sistem Pemesanan Lapangan

a. Activity Diagram Login.

Admin dan Customer harus melakukan login terlebih dahulu untuk bisa masuk kehalaman selanjutnya. Admin diminta untuk memasukkan *username* dan *password* kemudian sistem akan mengecek/memverifikasi *username* dan *password* tersebut. Jika *username* dan *password* benar maka sistem akan menampilkan menu utama dan jika salah maka admin harus memasukkan ulang *username* dan *password* secara benar.



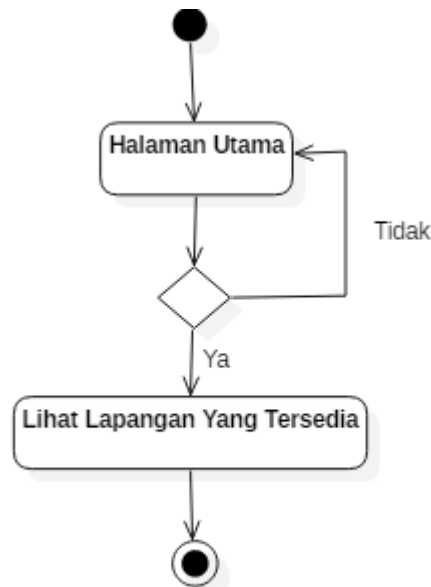
Gambar 3.5 Activity Diagram Login Admin



Gambar 3.6 Activity Diagram Customer

b. Activity Diagram Lihat Lapangan untuk Customer

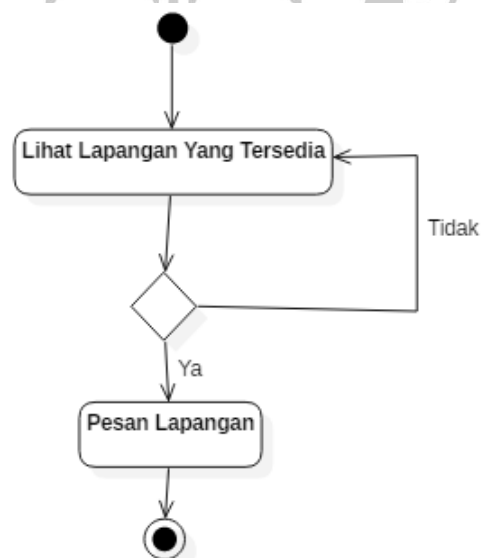
Proses dimana Customer akan melihat lapangan mana yang tersedia dan nantinya akan dipilih.



Gambar 3.7 Activity Diagram Lihat Lapangan

c. Activity Diagram Lihat Lapangan untuk Customer

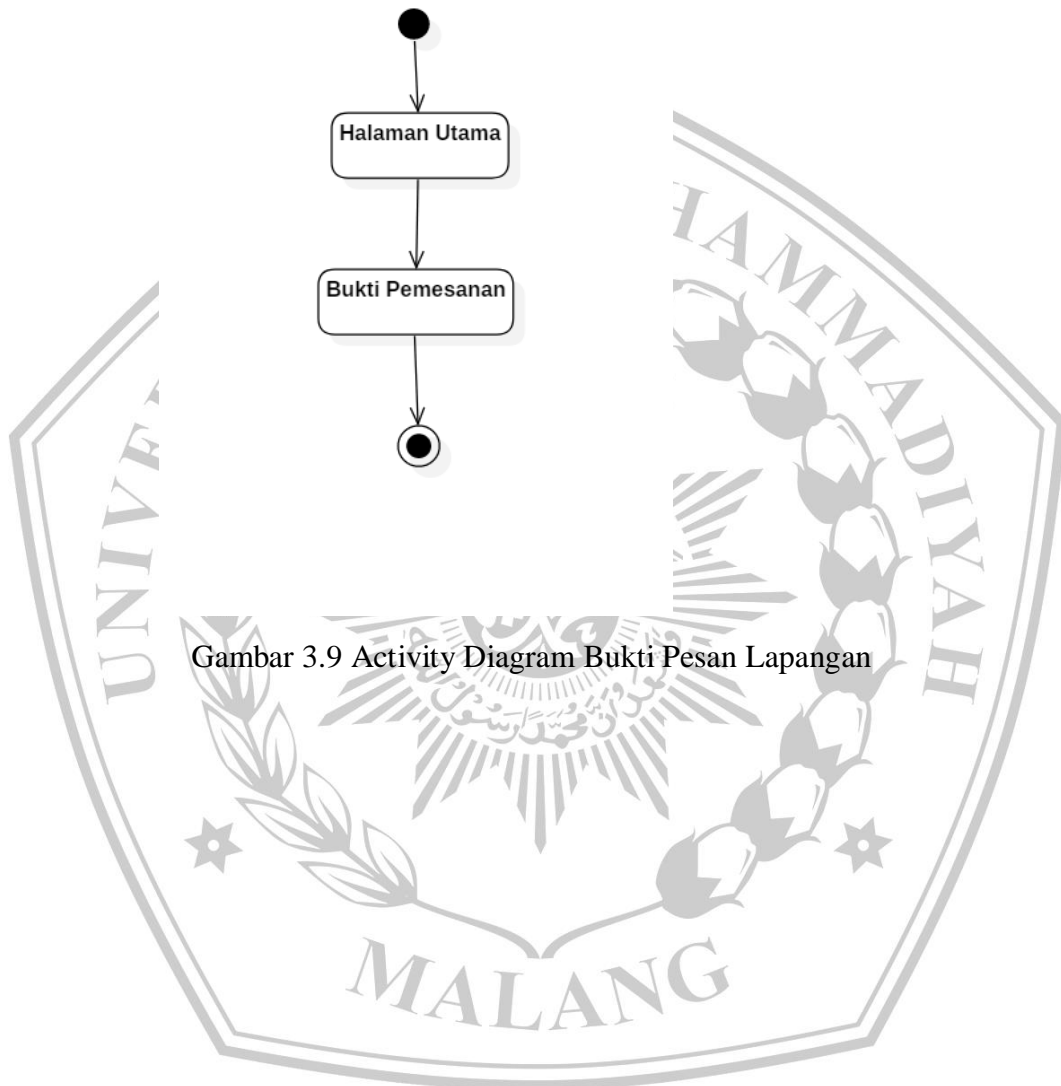
Langkah ini merupakan langkah dimana Customer setelah melihat lapangan akan memesan lapangan tersebut



Gambar 3.8 Activity Diagram Pesan Lapangan

d. Activity Diagram Bukti Pesan untuk Customer

Langkah ini merupakan langkah dimana Customer setelah memesan lapangan ingin melihat bukti pesanan lapangan tersebut



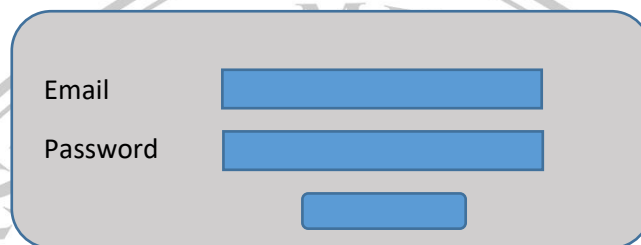
Gambar 3.9 Activity Diagram Bukti Pesan Lapangan

3.5 Desain Interface

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran (*output*) dari subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya melalui penghubung (*interface*). Dengan penghubung atau subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

1. Rancangan Halaman Admin Login

Tahap rancangan login untuk admin ini digunakan untuk memverifikasi data username dan password untuk dapat masuk ke halaman selanjutnya. Halaman login dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

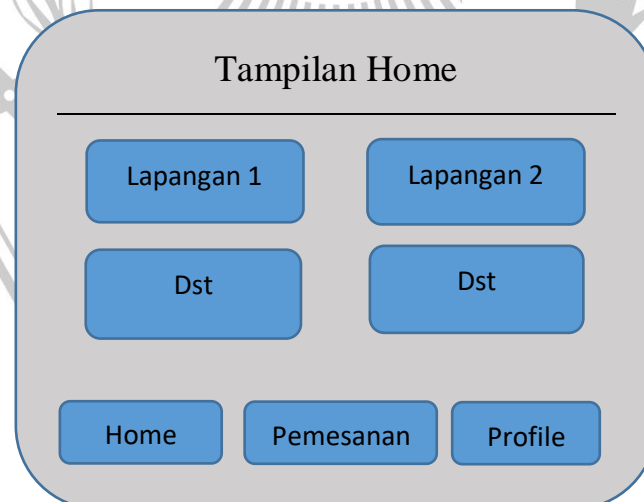


A login form with a light gray background and rounded corners. It contains two blue input fields: the first is labeled 'Email' and the second is labeled 'Password'. Below the password field is a blue button.

Gambar 3.10 Halaman Login

2. Rancangan Halaman Rumah / Home

Halaman ini digunakan untuk menambah dan menampilkan data lapangan yang digunakan atau status aktif. Admin dapat melakukan penambahan dan penghapusan pada data yang telah dimasukkan.

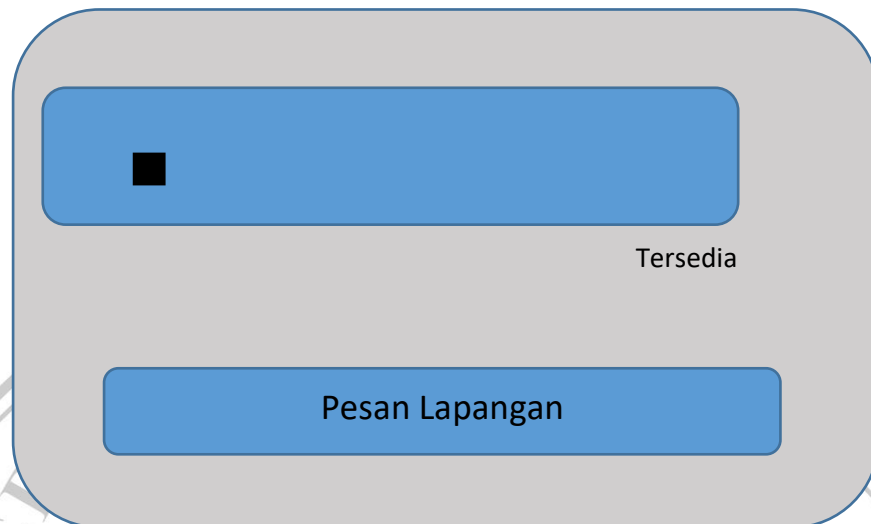


A home page interface with a light gray background and rounded corners. At the top, it has the title 'Tampilan Home' followed by a horizontal line. Below the line, there are two columns of blue buttons. The first column contains buttons labeled 'Lapangan 1' and 'Dst'. The second column contains buttons labeled 'Lapangan 2' and 'Dst'. At the bottom, there are three blue buttons labeled 'Home', 'Pemesanan', and 'Profile'.

Gambar 3.11 Halaman Home

3. Rancangan Halaman lihat jadwal lapangan

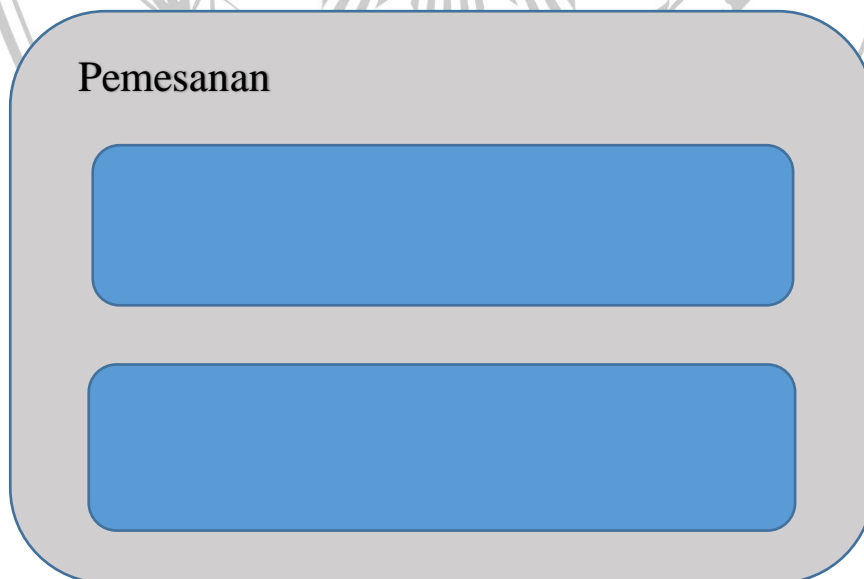
Halaman menu ini digunakan Customer untuk melihat lapangan yang kosong, dan siap untuk dipesan.



Gambar 3.12 Halaman Jadwal lapangan

4. Rancangan Tampilan History pemesanan lapangan

Halaman menu ini digunakan untuk memesan lapangan setelah mengetahui jadwal lapangan yang kosong.



Gambar 3.13 Halaman Form Pemesanan

5. Rancangan Halaman Profil

Halaman ini digunakan untuk menampilkan form Profil atau biodata seseorang pengguna.

PROFILE

NAMA PENGGUNA :

NO HP :

EMAIL :

Gambar 3.14 Halaman Form Profil

